



■安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣(けいれん)、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター(液晶方式を除く)やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしてみる問題がないかを確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店や製造会社にお問い合わせください。

■CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク(表面)及びアイコン(裏面)を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通じて得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト(<http://www.cero.gr.jp/>)をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 16.1 MB の空き容量が必要です。

CONTENTS

● それぞれの乱世	2
● 戦闘操作	4
● ゲームの始め方	10
● 争覇モードの流れ	14
● 争覇モード～軍議・軍略～	16
君主篇 16 / 武将篇 20	
● 争覇モード～戦闘～	24
● 争覇モード～情報～	36
● ユーザーサポート	45

Produced by
Force

本文デザイン：DAI-ART PLANNING

*本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。

フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、

フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

*本ソフトウェアでは、株式会社イフタのフォントを使用しています。

イフタの社名、フォントの名称は、株式会社イフタの商標または登録商標です。

*画面は開発中のものです。

■ Xbox LIVE®について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。 Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます。さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます。

*各ゲームにより対応機能は異なります。

■ Xbox LIVEを利用するためには

Xbox LIVEを利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。Xbox LIVE サービスやXbox 360とブロードバンド回線の接続に関する詳細は、<http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

■ 保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリータイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。

詳しくはXbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。



君主となって 大陸統一を目指せ！

→P.16

軍議・軍略のカードを使って、
自勢力を強化。
人材を集め、他勢力を制圧し、
大陸の覇者を目指す。



ゲーム中に立場を
変更することも！

武将となって 君主を支え戦い抜く！

→P.20

君主に仕え、大陸統一の手助けをする。
昇進、戦闘中の裏切り、
他勢力の引き抜きなど、
さまざまなドラマを堪能できる。
また、どの勢力にも仕えない「在野」の身となり、
各地を渡り歩いた後で仕官するという道も。

Shin Sangokumusou 5 Empires それぞれの乱世

戦闘操作

戦闘操作

Xbox 360®コントローラー

このゲームでのコントローラー使用方法の詳しい説明は、本書またはゲーム画面に表示される説明をお読みください。

LB ボタン	ガード構え（正面の視点になる）（P.6）
	騎乗中も有効
	正面からの攻撃を防ぐ。敵の強攻撃を受けると体勢が崩れる。
LT ボタン	アビリティ（P.9）
	LB ボタンを押しながら○ボタン／◎ボタン／△ボタン／□ボタンのどれかを押すと、一定時間、特殊な技を繰り出す。
	奇襲開始（P.29）
	味方の支配エリアで□左トリガーと□右トリガーを同時に押す。
RB ボタン	回避（P.6）
	素早く移動して、敵の攻撃をかわす。
	馬ジャンプ（P.7）
Y ボタン	強攻撃（P.8） 騎乗・ジャンプ中も有効
	強力な攻撃を出す。ボタンを押す長さによって、攻撃方法も変わる。
LB ボタン	連攻撃（P.8） 騎乗・ジャンプ中も有効
	動作の速い技で攻撃する。
受け身（P.6）	

□ 左トリガー	特殊技（P.9）
	□左トリガーを押しながら○ボタン／◎ボタン／△ボタン／□ボタンのどれかを押すと、一定時間、特殊な技を繰り出す。
	奇襲開始（P.29）
	味方の支配エリアで□左トリガーと□右トリガーを同時に押す。



□ 右トリガー	マップ切り替え（P.27）。
	奇襲開始（P.29）
	味方の支配エリアで□左トリガーと□右トリガーを同時に押す。
Y ボタン	強攻撃（P.8） 騎乗・ジャンプ中も有効
	強力な攻撃を出す。ボタンを押す長さによって、攻撃方法も変わる。
LB ボタン	連攻撃（P.8） 騎乗・ジャンプ中も有効
	動作の速い技で攻撃する。
RB ボタン	無双乱舞攻撃（P.9） 騎乗中も有効
	武将それぞれの必殺技で攻撃する。無双ゲージが最大のときのみ発動できる。
○ ボタン	ジャンプ（P.6）
	乗馬／下馬（P.7）
	梯子（はしご）（P.7）
○ 右スティック	カメラ操作。
START ボタン	情報画面表示（P.25）、ポーズ。

※情報画面などの操作は、画面下の操作ガイドに従ってください。

※各ボタンの割り当てや、カメラ操作の切り替えは「オプション」の「Xbox 360 コントローラー設定」（P.12）で変更できます。

※振動機能のON／OFFは「オプション」の「Xbox 360 コントローラー設定」の「振動機能」で切り替えます。

■ 移動

①左スティックを倒した方向に移動します。

泳ぎ

泳ぎ中に⑧ボタン連打で速く泳げます。泳ぎ中にジャンプ攻撃や馬上攻撃(P.7)ができます。



①左スティック

■ ガード構え

④ボタンを押すと正面の視点になり、ボタンを押している間、ガードの体勢を取ります。

シフト移動

ガード構え中に①左スティック
正面を向いたまま移動します。騎乗中も有效です。



④ボタン

はじき返し／はじき飛ばし

ガード構え中に⑧ボタン／⑨ボタン
⑧ボタン…敵の体勢を崩す
⑨ボタン…反撃し、吹き飛ばす



■ 受け身

空中で④ボタン

敵の攻撃で吹き飛ばされたときに⑧ボタンを押すと、空中で体勢を立て直します。

■ ジャンプ

④ボタン+①左スティック

①左スティックを倒している方向にジャンプします。④ボタンを押す長さによって、ジャンプの高さが変わります。水中や崖でも可能です。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中に⑧ボタン／⑨ボタン
⑧ボタン…ジャンプ攻撃
⑨ボタン…ジャンプ強攻撃



■ 乗馬／下馬

馬の横で④ボタン／騎乗中に④ボタン

馬に近づき、馬の脚元が光っているときに④ボタンを押します。騎乗中に④ボタンを押すと、降ります。

馬上攻撃

騎乗中に⑧ボタン／⑨ボタン／⑩ボタン
⑧ボタン…騎乗して連攻撃
⑨ボタン…騎乗して強攻撃
⑩ボタン…騎乗して無双乱舞攻撃



馬ジャンプ

騎乗して疾走中に④ボタン
馬ごとジャンプします。

馬呼び

④BACKボタン

[戦闘準備] (P.25)で選んだ軍馬を呼び寄せます。軍馬を持っていない場合、能力の低い馬が現れます。

■ 走り攻撃

しばらく走ってから⑧ボタン／⑨ボタン

走りながら技を繰り出します。技の種類や効果は武将ごとに異なります。



武将が光ったら、走り攻撃の合図。

■ 梯子 (はしご)

梯子の近くで④ボタン

梯子に近づき、地面が光っているときに④ボタンを押します。梯子につかまつたら①左スティック上下で移動します。昇降中に④ボタンを押すとガードの体勢を取ります。④ボタンを押すと飛び降ります。



連攻撃

途切れることなく攻撃を繰り出します。武器レベル(P.34)が上がるほど、技が多彩になります。

Ⓐボタン

強攻撃

強力な攻撃です。ガードをしている敵の体勢も崩せます。

Ⓑボタン



前方に強力な攻撃を繰り出します。Ⓑボタン連打で追撃できる(武器レベルが上がるほど、追撃できる数が増える)。



広範囲を攻撃する。

殺陣(たて)攻撃

ガード構え中に Ⓐボタン / Ⓑボタン

敵一人に対して繰り出す強力な攻撃です。ガード構え(P.6)中にボタンを押し、敵に当たると発動します。殺陣発動中は、敵の攻撃が当たってもダメージを受けません。



短い準備動作で発動できる。



長い準備動作が必要だが、ガード構え中の敵にもダメージを与えられる。

Ⓐボタン

無双乱舞攻撃

武将それぞれの必殺技で攻撃します。無双ゲージが最大のときに使えます。Ⓑボタンを離すか、ゲージがなくなるまで攻撃を続けます。

Ⓑボタン

無双ゲージをためるには?

- 敵にダメージを与える
- 敵からダメージを受ける
- Ⓑボタンを押し続ける
- 体力ゲージが赤色になる



真・無双乱舞攻撃

体力ゲージが赤色のときに無双乱舞を出すると、より強力な真・無双乱舞になります。

激・無双乱舞攻撃

2人プレイの場合、1Pと2Pが光で結ばれる距離内にいて、同時に近いタイミングで無双乱舞を出すと、さらに強力な激・無双乱舞になります。

特殊技

Ⓐ左トリガーを押しながら Ⓐボタン / Ⓑボタン / Ⓐボタン / Ⓑボタン

一定時間、特殊な技を繰り出します(P.35)。一度技を発動させると、次に技を発動させるまでに時間がかかります。ゲーム開始直後は、使用できない武将もいます。

特殊技は金と財宝を使って、「武器工廠(ぶきこうしょく)」で武器に付けられます(P.18)。最大4つまで武器に付加でき、各ボタンに自由に割り振れます。特殊技の枠がすべて埋まっているときは、上書きする個所を選びます。



こんなときは

しばせり合いになつたら

Ⓑボタンを連打する。勝つと相手に隙ができる、負けると無双ゲージがなくなる。ゲージを振り切って勝つと、特別な攻撃を繰り出す。

行動不能になつたら

Ⓐボタン / Ⓑボタン / Ⓐボタン / Ⓑボタン / Ⓐボタン / Ⓑボタンのどれかを連打すると、行動不能からの回復が早くなる。

ゲームの始め方

ゲームの始め方

① Xbox 360 本体の取扱説明書に従って準備します。

② オープニングまたはタイトル画面で  START ボタンを押すと、モード選択画面が表示されます。

③ モード選択画面からプレイするモードを選びます。



※セーブ・ロードするためには、サインインした状態でプレイしてください。また、サインインせずにゲームを開始し、フレイムにサインインした場合は、モード選択画面から「オプション」を選んでロードする必要があります。

※セーブデータは、ゲーマー プロフィールごとに作成されます。Xbox® ダッシュボードで複数のプロフィールを作成し、別のプロファイルでサインインすると、複数のセーブデータを使い分けられます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書をご覧ください。

セーブ・ロード

争覇モードの軍略画面で「システム」の「セーブ」を選択すると、30カ所まで保存できます。

モード選択画面の「争覇モード」の「継続」か、「システム」の「ロード」で、ロードするデータを選択すると、ゲームが再開されます。

戦闘中のセーブ

戦闘中は、情報画面(P.25)の「システム」の「途中保存」を選ぶとセーブできます。

2人プレイ

争覇モードの戦闘では1P・2Pの協力プレイができる。[戦闘]の出陣武将選択(P.19)や仲間選択(P.23)で「2P PRESS START」と表示されているときに2Pが  START ボタンを押す。2人が同じ武将を選択することはできない。



データの引き継ぎ

争覇モードをクリアすると「プレイデータ」をセーブできる。モード選択画面の「争覇モード」の「継続」、または争覇モードの軍略画面の「システム」の「ロード」でクリア済みの「プレイデータ」をロードすると、「クリアポイント」を引き継いだ状態で新規にゲームを始められる。また争覇モードのゲーム設定の「クリア特典設定」で「武器引継ぎ」、「軍馬引継ぎ」を選択と、武器や軍馬も引き継げる。

モード紹介

争覇モード

君主や武将となって、中国大陸の統一を目指します。

◆始め方

① [新規開始] を選びます。

② ゲーム設定を行います。設定を終えたら [次へ] を選びます。

 難易度 難易度が高いと敵が強くなる。

 エディット武将の登場

[ON] にすると担当しないエディット武将(P.13)が自動的に配置される。

 MobileJOY特典適用

MobileJOYの特典を獲得済みの場合、[ON] にすると財宝を獲得した状態でゲームを始められる。

 クリア特典設定

クリア済みの「プレイデータ」をロードした場合(P.10)、クリア時に得られる「クリアポイント」を使って、特典を入手できる。ゲーム開始時から財宝を獲得したり、所持金を増やしたりできる。

③ シナリオを選び、プレイする武将を選びます。

選んだシナリオによって勢力の支配地域や顔ぶれが変わります。

武将選択画面



「全」は全武将、「鶴～他」は勢力別に選択できる。

以降の進め方は「争覇モードの流れ」(14ページ)を参照してください。

シナリオ・乱世

ゲームを始めるたびに勢力や武将の顔ぶれが変わる仮想設定のシナリオ。開始時に「君主」を選んだ場合は配下を選び、領地を選ぶ。「武将」を選ぶと在野の身分でゲームが始まる。

ダウンロードで特典を獲得

「Xbox LIVE®」から、エディット武将の新たなパーツやBGMなどをダウンロードできる。ダウンロードしたエディットパーツは「エディットモード」で使用できる。また、ダウンロードしたBGMは「BGM選択」で選べたり、「オプション」の「サウンドテスト」で再生できたりする。

※本サービスは発売日から順次配信されます。また、本サービスは当社が定める期間、ご利用できます。

① オプション

各種設定を行います。[初期設定に戻す]を選ぶと、初期状態に戻ります。

表示設定	マップ表示	【半自動／自動／手動】 戦況メッセージ表示時のマップ表示を切り替える。 半自動：自動的に全体マップに切り替わる（表示はそのまま）。 自動：全体マップに切り替わった後、元のマップに戻る。 手動：切り替わらない。
Xbox 360 コントローラー設定 <small>* 2人プレイの場合、1P・2Pそれぞれで設定します。</small>	カメラ操作 上下	【通常／反転】上下のカメラ移動（③右スティック）の操作方法を切り替える。
	カメラ操作 左右	【通常／反転】左右のカメラ移動（③右スティック）の操作方法を切り替える。
	振動機能	【あり／なし】コントローラーの振動機能の有無。
	ボタン設定	コントローラーのボタンの割り当てを設定する。
サウンド設定	BGM音量	BGMの音量を設定する。
	効果音音量	効果音の音量を設定する。
	ボイス音量	台詞などのボイスの音量を設定する。
	サウンドテスト	ゲームで聴いた曲を再生する。
セーブ/ロード	セーブ	現在の状態をセーブする。
	ロード	記録してあるゲームのデータをロードする。
MobileJOY	携帯サイトと連動した特典を獲得する（P.45）。	

② 事典

「三国志」の物語の流れや、ゲームに登場する武将の説明などを見ます。

③ ビジュアルデータベース

武将のCGやゲーム中に出現したムービーなどを鑑賞できます。[褒賞獲得]では「名声ポイント」を使って、壁紙、モデルカラー、台詞集を獲得できます。

■ 名声ポイント

名声ポイントは争覇モードで活躍することによってたまる。名声ポイントの獲得条件やポイントを獲得したかどうかは、[ビジュアルデータベース]→[褒賞獲得]の「名声一覧」で確認できる。獲得したポイントは争覇モードでデータをセーブ（P.10）したときに、同時に保存される。

④ エディットモード

エディット武将を作成します。100人まで保存できます。作成した武将は争覇モードに登場させられます。また、争覇モードを進めていくと、新たなエディットパートが手に入ります。

◆ エディット武将の作り方

① ファイルの選択

武将を作成するファイルを選びます。作成済みのファイルを選ぶと、設定内容を変更できます。

② 名前を入力

漢字を入力するには、入力したい漢字の音読みの1文字目を選び、一覧から漢字を選びます。



③ 設定の変更

性別 性別によって選べる装飾、防具、音声が変わる。

顔 髮、髪色、肌色、輪郭、目、鼻、口、装飾を選ぶ。

体型 武将の体型を設定する。

防具 頭、胸、腕、腰、足に付ける防具を選ぶ。

モーション 無双武将のモーションから選ぶ。モーションによって使用する武器が決まる。

音声 男女各9種類の音声から選ぶ。声の高低も変えられる。

能力 能力タイプ、最初から使用できる特殊技（P.35）、所持カード（P.38）を選ぶ。

④ [作成終了]を選択

エディット武将のデータを保存します。

■ サラウンド設定方法

このゲームはドルビーアンプル5.1に対応しています。

ドルビーアンプル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、Xbox 360 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムの接続が必要です。

光デジタルケーブルを、ドルビーデジタル対応サウンドシステムの光デジタル音声入力端子と、AVケーブル（Xbox 360 D端子 HD AV ケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AV ケーブル、Xbox 360 VGA HD AV ケーブル、Xbox 360 S ビデオ AV ケーブル）の光デジタル音声出力端子に接続します。

Xbox 360 本体にHDMI出力端子がある場合は、Xbox 360 HDMI AV ケーブルをご使用いただけます。

また、必ずXbox ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選んだのち、「オーディオ設定」の中から「デジタル出力設定」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選んでください。

争覇モードの流れ

君主や配下となって、
中国大陸の統一を目指します。

争覇モードの流れ



勝利条件／敗北条件

勝利条件

君主：
全24力国を支配する。

武将：
仕えた君主が全24力国を支配する。

敗北条件

全24力国を他勢力に支配される。
300年になる。

君主



ターン(プレイヤーの順番)が回ってくる。イベントが起こることも。

国力回復、所持金増加、配下に金支給、兵数回復。

軍議

(1、4、7、10月開催)

所持する軍議のカードを使って、軍備増強に努める。カードによってさまざまな効果が得られる。

軍略

引いたカードや所持する軍略のカードを使って、戦に備える。また、自分や配下の能力や武器を強化する。軍備が整ったら他勢力に侵攻する。

旗揚げイベントや野に下る

ことで身分を変えられる

戦闘

勝利条件の達成を目指して戦う。

戦闘に敗れて支配地域がなくなると在野の身分となる。

戦後

侵攻戦に勝てば支配地域が増え、捕縛した武将を配下にできる。

[軍略終了]。他勢力のターンへ。

防衛戦(P.19)が発生することも。

配下武将



ターン(プレイヤーの順番)が回ってくる。イベントが起こることも。

行動力回復、君主から金支給、兵数回復。

軍議

(1、4、7、10月開催)

君主から国力増強の方針や任務が提示される。進言で違う方針や任務を提示することもできる。

軍略

主に任務戦闘を行う。戦闘に備えて能力や武器も強化できる。婚姻などのイベントを起こすこともできる。

戦闘

勝利条件の達成を目指して戦う。

戦功目標の達成を目指す。途中で裏切ることもできる。

戦後

活躍に応じて功績が増え、財宝が手に入る。

[軍略終了]。他勢力のターンへ。

防衛戦(P.23)に参加することも。

争覇モードの流れ



在野武将

いずれの君主にも属しない身分。この身分のままゲームをクリアすることはできない。[討伐戦闘]を行い依頼主の友好度を上げたり、戦闘の報酬を使って自分を強めたりして、配下武将となる準備を整えよう。また[イベント選択]の[旗揚げする]を選んで戦に勝利すれば、一気に君主になれる。

争覇モード～軍議・軍略～

争覇モード～軍議・軍略～

君主篇

軍議ではカードを選んで長期的な戦略を練ります。軍略ではコマンドを実行して自勢力に有利な状況を作り出します。カードを使用するには「国力」が必要となります。国力は支配地域が増えると増加します。



支配地域数と国力

支配地域数	1	2~6	7~9	10~12	13~
国力	2	3	4	5	6

カード

カードは武将の「能力」。各武将、一枚ずつ持っている。戦闘を有利にするため、戦闘直前には軍略1か2のカードを選んでおきたい。なお、軍略開始時には、所持していないカードを一枚引くことができる。

- 軍議のカード(P.38) 主に君主や軍師タイプの武将が持つ。効果が継続するものが多い。
- 軍略1のカード(P.40) 戦闘中に持続的に効果が発揮されるものが多い。
- 軍略2のカード(P.42) 火計や落石など戦闘中に敵の体力を奪う計略を発動させる。
- 軍略3のカード(P.42) 内政や外交に関するものが多い。

君主篇のイベント

在野武将の仕官、配下武将の虎退治、敵の策略、朝廷からの献金要求など、さまざまなイベントが起こる。また、友好度の高い味方武将がいる場合、その武将が出陣した戦闘後に義兄弟(婚姻)の契り(P.22)が発生する。友好度は戦闘に参加して、勝利すると上がる。君主以外の配下を操作武将にして勝利した場合、その武将の君主に対する友好度が大幅に上がる。



君主篇序盤の進め方

◆戦闘で支配地域を広げる

支配地域を広げると、国力が増加します。選べるカードも増え、戦略が立てやすくなります。また、ターンの初めにもらえる金や「購入」できる施設も増えるため、武将を強化しやすくなります。1地域しか支配していない勢力を担当したときは、まず隣接地域に攻め込みましょう。うまくいけば敵武将を捕縛して、人材も増やすことができます。



◆人材を集める

人材が多いほど、軍議、軍略のカードも多くなります。自勢力に足りないカードは何かを考えて、人材を補強しましょう。とくに兵数回復のカードを持つ武将(P.42~43)は、早めに配下にしておきたいところです。兵数はターンが回ってくるたびに回復しますが、それだけでは敵の急な侵攻を防ぐのは難しいでしょう。

武将は「登用」「抜擢」のカードを使ったり、戦闘で敵武将を捕縛したりすると増やせます。



配下武将の上限は15人!

武将数が最大のときに武将を登用したり、敵将を捕縛したりした場合、放逐する武将を選ぶ。義兄弟(配偶者)を放逐すると、関係は解消される。

給料不足に注意!

配下武将に支払う金が不足すると、配下が去ることも(血縁者など親しい者は除く)。配下に支払う金額は「情報」(P.19)の「武将情報」で確認できる。

◆配下を強化する

所持金に余裕が出てきたら、配下も鍛えておきましょう。【購入】の「武器工廠(ぶきこうしょく)」で配下の武器を、【スキル工廠(すきのうこうしょく)】で操作武将の能力を上げられます。



君主篇～軍略コマンド～

カード選択

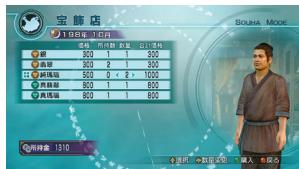
国力を消費して軍略のカードを使います。軍略開始時に引いたカードや、所持するカードの中から、実行したいものを選びます。一度実行したカードは、次のターンまで実行できません。

※軍略開始時に引いたカードは、引いた月のみ使えます。



購入

財宝や軍馬などを購入し、自分と配下の能力を上げます。支配地域にある施設でのみ、購入できます。



◆宝飾店

武器効果や特殊技を獲得するために必要な財宝を購入します。店に並ぶ財宝の種類は支配地域やターンによって異なります。

◆軍馬取引所

軍馬を購入します。【軍馬選択】(P.25)で選んだ軍馬の能力(攻撃力+30など)は、戦闘中に操作武将の能力に加算されます。

- 迅雷……高く跳躍した後に着地すると、衝撃波を出す(飛翔脚)。
- 流水……疾走中に矢をはじく(防矢)。
- 轟火……疾走中の体当たりのダメージ増加(猛攻脚)。
- 飛天……騎乗中、少しずつ無双ゲージ増加(無双増加)。
- 絶影……強攻撃を受けてもほぼ落馬しない(絶影魂)。体当たりに氷属性(P.35)が付加。
- 的盧……水流の影響を受けず速く泳げる(的盧魂)。体当たりに雷属性(P.35)が付加。
- 赤兎馬……速度が大幅に上昇(赤兎魂)。体当たりに炎属性(P.35)が付加。



◆武器工廠(ぶきこうじょう)

財宝や所持金を使って武器を強化します。

- 武器レベルアップ……レベルが上がると攻撃力が上がり、技が多彩になる。
- 武器効果……武器に効果(P.34)を付ける。
- 特殊技……特殊技(P.35)が使えるようになる。

()内の数字は現在所持している財宝数。

◆スキル工廠(すきのこうじょう)

スキル(P.33)を購入します。獲得したスキルは操作武将にのみ効果があります。

戦闘

侵攻戦を行い、支配地域を広げます。1ターンで1回のみ行えます。戦闘を行う地域と出陣する武将を選びます。戦闘には最大8名まで参加させられます(無双武将とエディット武将は4名まで)。



[1P]に選んだ武将を操作する(君主以外でも可能)。

防衛戦と同盟国との共闘

軍略終了後、敵勢力が攻めてくることもある。侵攻戦と同様、出陣する武将を選ぶ。また、同盟を結んでいると、侵攻戦や防衛戦のときに同盟国が援軍を送ってくれることもある。

情報

各種情報を見ます。

- 所持スキル……所持しているスキルを表示。
- 所持財宝……所持している財宝を表示。
- 武将情報……君主や配下の能力、配下に毎月支払う金などを表示。配下を選んで[X]ボタンを押すと、その武将を解雇する。義兄弟(配偶者)を解雇すると、関係は解消される。
- 他国情報……他国の情報を表示。
- 使用カード……現在、効果が発揮されているカードを表示(君主篇のみ表示)。

野に下る

勢力を捨て、在野の身分となります。1ターンで1回のみ行えます。配下武将を連れていけます。また、[イベント選択]で旗揚げ戦を行い、再び君主になることもできます。



システム

データのセーブやロードを行います。ゲームのチュートリアルを見たり、[BGM選択]でゲーム中に流れる音楽を変えたりできます。エディット武将でプレイしている、または戦闘で操作可能なエディット武将が味方にいる場合、[防具変更]で防具を変えられます。[モード選択へ移行]を選び、モード選択画面(P.10)に戻ります。



武将篇(配下・在野)

軍議では君主の方針を聞き、任務を受けます。一定以上の位を持っていると[進言]で方針や任務に意見することもできます。軍略ではコマンドを実行して能力を上げたり、イベントや任務戦闘を行ったりします。

軍略コマンドを実行するには「行動力」が必要となる場合があります。行動力は昇進して位が上がると増えます。



軍議方針

軍議では以下の方針が提示される。位が上がるごとに君主の発言の後、[進言] (○ボタン)で方針に異を唱えられる。「祖国」「丞相」になると、より効果の大きな方針を進言できる。

富国 金2000が手に入る。

強兵 プレイヤー武将のレベルと武器レベルが上がる。

宴会 軍議終了後、自軍および同盟国の武将の友好度が上がる。



君主の性格

好戦的、平和を好むなど、君主の性格はさまざま。配下に与える任務の報酬額も君主によって異なる。現状に不満を感じたら、[イベント選択]の[野に下る]で在野の身となり、理想的な君主を求めよう。



武将篇序盤の進め方

◆位を上げる

まずは[任務戦闘]や[討伐戦闘]で活躍して功績を稼ぎましょう。功績が一定値に達すると、戦闘後に昇進イベントが発生します。昇進して位が上がれば、行動力が増え、報酬額の高い任務(他国との戦闘など)を依頼されるようになります。また、一定以上の位を持った状態で特定の条件を満たすと、旗揚げイベントで一気に君主になることができます。



◆イベント選択をチェック

[イベント選択] (P.22)に「New!」表示が出たら必ず確認しておきましょう。婚姻、義兄弟イベントなど、嬉しいイベントがリストに追加されている可能性があります。



◆友好度を上げる

軍議で[宴会]を行ったり、戦闘中に武将の依頼に応えたりすると、友好度が上がります。友好度が上がるごとに、派閥、仲間、義兄弟、婚姻のイベントを起こせるようになります。強固な絆で結ばれた武将たちは、軍議や旗揚げのときにつきと力になってくれるでしょう。



◆己を鍛える

戦闘で得た金や財宝で、能力を上げることも大切です。支配地域に[スキル工廠(すきるこうしきや)]がある場合は、基本能力を上げ、戦に備えましょう。戦闘で活躍して勢力の支配地域を増やせば、[宝飾店]で売られる財宝の品揃えが増えます。財宝の種類が増えれば、[武器工廠(ぶきこうしきや)]で武器を鍛えやすくなります。



武将篇(配下・在野)～軍略コマンド～

移動

在野の身分の場合のみ表示されます。行動力を消費して大陸を自由に移動します。

購入

財宝や軍馬などを購入し、能力を上げます。[武器工廠(ぶきこうじょう)]では仲間の武器も強化できます。在野武将の場合、移動した地域にある施設でのみ、購入できます。

詳細は18ページ

イベント選択

行動力を消費してイベントを起こします。発生条件を満たすとイベントがリストに追加されます。

(イベント例)仕官、野に下る、派閥参加、義兄弟・婚姻・仲間の誓い、宴会など。



友好度

武将との友好度が上がると、さまざまな契りを結べます。



仲間(3人まで)

対象:在野武将

戦闘に連れていく。3人いるときは入れ替え可能。

派閥(1つ)

対象:同勢力の配下武将

軍議で味方をしてくれる。派閥の人物と義兄弟(婚姻)の契りを結んだ場合、その派閥は解消される。

義兄弟(同性2人まで)、

対象:同勢力の配下武将、仲間

友好度が最高の武将と契りを結ぶ。[イベント選択]で贈り物をもらったり、宴会ができるたり。一度誓いを立てた義兄弟(配偶者)は変更できない。また、「三国志」で血縁関係だった将とは契りを結べない。仲間状態の義兄弟(配偶者)を仲間から外すと、在野武将となる。他国に登用された場合は他国の武将となるが、関係は継続される。

◆友好度アップ

軍議の方針で宴会を行う(自軍・同盟勢力の配下武将) / 戰功目標を達成して勝利する(依頼主) / 他国との戦闘に勝利する(味方の君主、配下武将、仲間) / 他国との戦闘以外で共に戦い勝利する(仲間)など。

戦闘

行動力を消費して戦闘を行います。仲間がいる場合は、戦闘に連れていきます([1P]に選ぶと仲間を操作できます)。戦闘に勝利すると、報酬や功績を獲得できます。また、依頼主の友好度も上昇します。



任務戦闘

軍議で命令された戦闘を行う。他国と戦闘を行うこともある。武将の位が上がると種類が増え、高度な任務が出現する。軍議ごとに内容が変わる。

討伐戦闘

依頼主の要請を受けて各地で戦闘を行う。武将のレベルが上がると種類が増え、高額な報酬の戦闘が出現する。ターンごとに内容が変わる。クリア済みのものもプレイできる。

防衛戦

軍略終了後、敵勢力が攻めてきた場合、参加/不参加を選択。不参加の場合、支配地域の増減など戦闘結果のみが表示される。



情報

各種情報を見ます。[武将情報]には仲間や義兄弟の情報が表示されます(同じ勢力にいる場合のみ)。

詳細は19ページ

システム

データのセーブやロードなどを行います。

詳細は19ページ

任務戦闘に失敗したら

任務戦闘に失敗すると、戦後、君主から叱咤激励を受けることがある。他の罰はないとはいえ、報酬金や功績は当然、獲得できない。次の軍議まで内容は変わらないので、もう一度挑戦してみよう。力量不足を感じたら、達成できそうな討伐戦闘を繰り返し、能力を上げて次なる任務に備えよう。



争覇モード～戦闘～

争覇モード～戦闘～

戦前準備

戦闘地域や参戦武将を決める戦闘が始まります。勝利条件の達成を目指します。

戦闘の勝敗

他国との戦闘では、味方本陣から敵本陣まで、兵站(へいたん)ライン(P.25)がつながるように拠点を制圧していきます。ラインがつながった状態で敵本陣の耐久力をある程度下げるとき、敵の総大将が出現します。総大将を倒すと勝利となります。残り制限時間が0になった場合は、防衛側の勝利となります。

操作している武将が(2人プレイの場合どちらかが)倒されるか、味方総大将が撃破されると敗北となります。



敵本陣と敵拠点を分断して孤立させれば、敵拠点を弱体化させられる。

山賊退治や要人護衛など、総大将撃破が勝利条件ではない戦闘もある。事前に情報画面で勝敗条件を確認しよう。

支配エリア

味方本陣から味方拠点までを結ぶ兵站(へいたん)ライン周辺は「支配エリア」となります。味方兵士の戦闘能力が高まります。逆に、敵の支配エリアでは敵兵士の戦闘能力が高まり、戦闘が難しくなります。



支配エリアはマップに表示される
(■:自軍、■:敵軍)。

任務戦闘、討伐戦闘の[戦功目標]

武将篇の戦闘中、ある場所に近づいたり、味方武将に接近したりすると[戦功目標](P.25)が追加されます。目標を達成すると、功績や財宝が手に入り、武将を助けた場合、その武将の友好度も上がります。



情報画面の見方

戦闘開始前や、ポーズ中に表示されます。

※ポーズ時にこの画面で BACK ボタンを押すと、体力表示／体力非表示を切り替えられます。

▲プレイヤーの場所と向いている方向

■自軍武将

■敵軍武将

■プレイヤーの軍馬

■第三勢力軍武将

■本陣

■防御拠点

■兵糧庫

■射撃拠点

■武器庫

■拠点

■自軍

■敵軍

■許昌の戦い



■兵站ライン

■自軍

■敵軍

※二重の円で囲まれた拠点は1つの円に囲まれた拠点よりも兵が強力になります。

情報メニュー

戦闘準備／個人情報

※スタート時にモデルカラーを
変えられます。

武器情報

現在装備している武器を確認する。

軍馬選択／軍馬確認

戦闘開始時に騎乗する軍馬を選ぶ、
または騎乗している軍馬を確認する。

スキル確認

習得しているスキルを確認する。

使用カード(君主篇)

この戦闘で効果が発揮されるカードを表示する。

勝敗条件

勝利条件と敗北条件を確認する。

戦功目標(武将篇)

達成すると功績を得られる。特定の場所に近づくと出現する戦功目標もある。

戦場情報

自軍・敵軍の情報(戦意■、兵力など)と、拠点の情報を確認する。
戦意が上向きだと部隊の能力上昇。

個別指示(ポーズ時 P.28)

武将に指示を出す。

裏切り(武将篇・ポーズ時)

現在の勢力を裏切って敵につく。他国との戦闘時のみ可能。

全軍撤退(君主篇・ポーズ時)

全軍に撤退を命じる。防衛戦の場合、その地域を敵に明け渡す。

情報履歴(ポーズ時)

戦況メッセージの履歴を見る。

システム(ポーズ時)

途中保存(ポーズ時) プレイ中のデータを保存する。

終了(スタート・ポーズ時)

モード選択画面(P.10)に戻る。

戦闘開始／戦闘再開

戦闘を開始、または再開する。

※[戦闘開始]を選んだ後の「ロード画面」で BACK ボタンを押すと、戦闘中の BGM を変えられます。

戦闘画面

連続攻撃数

連続で攻撃を当てている回数。



敵情報

敵の名前・所属軍団・体力。

拠点耐久力

拠点内に入ると、画面上に表示される。耐久力を0になると、拠点制圧。

勢力士気

軍勢全体の士気。

(■: 自軍、■: 敵軍、■: 第三勢力軍)



一時効果タイマー

レベルアップや、一時効果アイテム(P.30)を獲得したときに明滅する。制限時間が近づくと、明滅の速度が上がる。

無双ゲージMAX(10秒間)

移動速度UP(30秒間)

防御力2倍(30秒間)

攻撃力2倍(30秒間)

体力ゲージ

プレイヤーキャラの体力。ダメージを受けると減り、色が変わる(青→黄→赤)。なくなると戦闘敗北となる。

無双ゲージ

最大になると「無双乱舞」攻撃(P.9)を使える。

マップ



崖の境界

連続ジャンプで登れる。



階段・梯子(薄緑色)

○

泳ぎのみできる。

深いところは通常行動可能。地形の高低差

△: プレイヤーの場所と向き

●: プレイヤーの軍馬

■: 自軍武将

■: 敵軍武将

○: 第三勢力軍武将

撃破数

倒した敵の数。

特殊技マーカー(P.35)

現在使える特殊技が明るく表示される。

戦況メッセージ

戦況が報告され、全体マップ上に対象位置が表示される。

周瑜、許褚を撃破！

残り時間

09'45"13 10分を切ると表示される。時間切れになると防衛側の勝利。

進入禁止マーク



このマークから先へは進入できない。

2人プレイ画面

2人プレイでは、画面が上下に分割される。





戦闘の進め方

① 拠点の制圧を目指せ！

拠点を制圧すると、回復アイテムの出現場所になるほか、味方の兵士が補充される、戦意が上がるなどの利点があります。敵拠点の耐久力を0にすると、制圧できます。



敵拠点は赤。



味方拠点は青。

② 拠点耐久力の減らし方

- ◆ 拠点内の兵を1人倒すと1減少。
- ◆ 副長、虎戦車を撃破すると大幅に減少。拠点兵長を撃破するとさらに大幅に減少。
- ◆ 拠点内にいる敵武将を撃破すると、その武将の軍団に所属する兵士の数だけ減少。

拠点の種類

防御拠点	一般的な拠点。
兵糧庫	落とす敵の士氣を大幅に下げる。
射撃拠点	弓兵が多数配置されている。周囲の拠点を一斉射撃で援護。
武器庫	虎戦車が多数配置されている。虎戦車を周囲の拠点に補給する。

③ 指示を出して戦局を有利に！

全体指示

君主篇で君主や配下を操作している場合、戦闘画面(P.26)で△方向パッドを操作して、指示を出せます。

△方向パッド上

手近な拠点を攻撃させる。

拠点制圧後は委任。

△方向パッド左

軍団長の判断に任せせる(委任)。

△方向パッド右

全軍をプレイヤーの下に集結させる。

△方向パッド下

手近な拠点を守らせる。

個別指示

君主篇で君主や配下を操作している場合、または、武将篇で仲間を連れて他国と戦闘している場合、情報画面(P.25)の[個別指示]で指示を出せます。

護衛

目標部隊を援護する。

軍団攻撃

目標武将の撃破を目指す。撃破後は委任。

敵拠点制圧

目標拠点の制圧を目指す。制圧後は委任。

味方拠点防衛

目標拠点の防衛に従事する。

遊撃

戦況に応じて戦う。

委任

軍団長の判断に任せせる。

地形を利用せよ！

地形を利用して、敵の意表をつきましょう。川を泳いだり、崖を登ったり、崖から飛び降りたりできます。



水に入ると泳げる。ジャンプ攻撃もできます。



崖は連続ジャンプで登れる。行きたい方向に左スティックを倒しながらAボタン。

④ 奇襲

奇襲に成功すると、拠点内が混乱し、拠点を落としやすくなる(1戦闘につき1回のみ)。さらに、武勲を獲得できる。

◆ 奇襲の流れ



2



味方の支配エリアで、左トリガーと右トリガーを同時に押すと、「奇襲カウント」が表示される。



3

カウントが「0」になる前に最前線以外にある拠点(敵の兵站ラインのみでつながっている拠点)に入れば奇襲成功!

川を泳いだり崖を滑り降りたりするとカウントが止まる。うまく利用せよ!

◆ 奇襲失敗の条件

- ・敵武将に見つかる
- ・カウントが0になる

※失敗した場合は、再度奇襲を仕掛けられます。

① アイテムを獲得せよ！

アイテムは味方の拠点に出現します。また、敵武将や兵長・副長を倒しても出現します。出現から一定時間過ぎると消えてしまうので早めに獲得しましょう。

◆回復アイテム 獲得時に有効。

	肉まん (にくまん) 体力50回復
	肉まん2個 (にくまんにこ) 体力100回復
	骨付き肉 (ほねつきにく) 体力200回復
	鳥の丸焼き (とりのまるやき) 体力400回復
	老酒 (らおちゅう) 無双ゲージ全回復
	華佗膏 (かだこう) 体力・無双ゲージ全回復

◆その他

戦闘終了後に有効。敗北すると無効。主に敵武将が落とす。

	宝箱 (たからばこ) 財宝獲得
--	--------------------

◆一時効果アイテム 獲得時に有効。

	玉璽 (ぎょくじ) 10秒間、無双ゲージMAX
	戦神の斧 (せんじんののの) 30秒間、攻撃力2倍
	戦神の鎧 (せんじんのよろい) 30秒間、防御力2倍
	韋馱天靴 (いがでんか) 30秒間、移動速度UP

◆武勲アイテム

武将をレベルアップさせる。獲得時に有効。主に敵武将が落とす。

	武勲包 小 (ぶくんばう しょう) 武勲50獲得
	武勲包 中 (ぶくんばう ちゅう) 武勲100獲得
	武勲包 大 (ぶくんばう だい) 武勲200獲得

② 武将を捕らえよ！

君主篇で敵武将を撃破すると、一定の確率で捕らえます。運が良ければ最初の撃破で捕らえます。捕らえなかった敵武将は、一定時間後に再出撃します。4回撃破すると出撃しなくなります。

捕らえた武将は戦後に登用できます(P.32)。捕らえなかった武将は他の支配地域に逃げるか、在野の将となります。



味方の支配エリアに近いほど、捕縛できる確率は高まる!

◆包囲戦

戦闘中、武将同士の包囲戦になることも。兵士は遠巻きに見ているが、敵が近づくと攻撃してくる。包囲戦では敵武将は通常より強くなるが、君主篇では撃破すれば敵将を捕縛できる。

③ 敵を知れ！

ちょっとした敵の動きから、次の行動を予測すれば戦い方も変わらはずです。



強力な攻撃を準備している！回避するか、発動前に攻撃を。



無双乱舞か特殊技を出す合図。強攻撃か無双乱舞を出すか回避を。

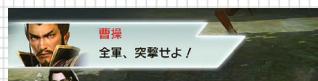


パワーアップしている。対決には気合を入れて挑め！

◆敵の突撃号令と戦法

◆突撃号令

総大将が号令を発すると敵軍が一時的に強化される。号令は戦闘が終わるまで繰り返されるので、間隙を突き攻撃したい。



◆戦法

奇襲

マップから姿を消し兵糧庫を奇襲し制圧する。到達前に発見せよ！

火計

拠点に火を放ち、制圧する。撃破して被害の拡大を防げ！

一騎当千

戦法を発動した武将と軍団がパワーアップする。心せよ！

◆将旗兵の能力

将旗兵は味方を数秒に一度、強化する。強化する内容は、攻撃力2倍、防御力2倍、移動速度UPのいずれかだ。



◆獣軍団の対処法

虎や狼の集団は名前が表示されている獣を倒せば、撃退できる。



戦闘終了

戦闘に勝利すると報酬として金、財宝を獲得できます。

財宝は武器に効果や特殊技を付加するときに必要となる。



◆戦闘に勝利するとー君主ー

戦闘中に捕縛した捕虜の処遇を決めます。[登用]を選ぶと武将を配下にできます。[捕虜交換]を選ぶと捕虜を解放する代わりに金をもらいます。侵攻戦に勝利した場合は、支配地域が増え、国力(P.16)が上がります。[購入](P.18)できる施設が増えることもあります。



◆戦闘に勝利するとー配下ー

戦功目標の達成度合や撃破数に応じた功績を獲得できます。[任務戦闘]を成功させると、通常の戦闘よりも大きな功績を獲得できます。また、自勢力が侵攻戦に勝利した場合は、[購入](P.18)できる施設が増えることもあります。



討伐戦闘に勝利するとー武将篇ー

特定の討伐戦闘に勝利すると、戦闘で有利になったり、戦闘で共に戦った武将の友好度が大幅に上がったりする「特殊能力」を身につけられる。同じ効果のカードやスキルと組み合わせれば、効果は大幅に上昇する。



戦闘に敗北すると

防衛戦に敗北すると、その地域は相手勢力に支配されてしまう。[購入]できる施設や国力が減る場合もある。防衛戦に敗れて自勢力の支配地域がなくなると、在野の身となってしまう。



武将の成長

武将の能力はレベル、武器、スキルによって決まります。能力を上げるには武勲を稼ぎ、金や財宝を獲得する必要があります。

◆レベル

戦闘中に武勲を稼ぐと操作武将のレベル(最大50)が上がります。レベルが上がると武将の体力、無双、攻撃力・防御力、兵数が上がります。



◆武勲を稼ぐには

- 武勲(P.30)を獲得する
- 拠点を制圧する
- 撃破数を増やす(1000以降は加算されない)
- 奇襲を成功させる
- 戦法を発動した敵将を撃破する

◆武器

[武器工廠(ぶきこうじょう)]で所持金や財宝を消費して強化できます(P.18)。



◆スキル

[スキル工廠(すきこうじょう)]で所持金を消費して獲得できます(P.18)。同じスキルも複数存在しますが、ツリーの位置によって値段が異なります。



ツリーの左から右に向かって獲得していく。

能力+ (のうりょくぶらす)	体力の最大値、攻撃力・防御力が増加。
無双+ (むそうぶらす)	無双の最大値が増加。
俊足 (しゅんそく)	移動速度が上昇。
高速泳法 (こうそくえいはう)	高速で泳げるようになる。
賦活 (ふかつ)	無双ゲージの回復量が上昇。

健脚 (けんきゃく)	走り続けると一定時間、移動速度が上昇。
瞑想 (めいそう)	特殊技再使用までの時間が短くなる。
速攻 (そっこう)	戦闘開始から一定時間、攻撃力・防御力が増加。
刹那神速 (せつなしんそく)	走り続けると一定時間、ダッシュ中に強力な攻撃を繰り出せる特殊移動(弱)状態になる。



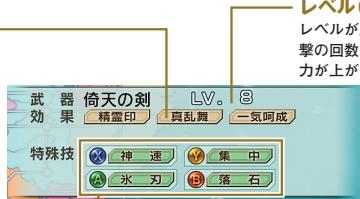
武器

武器は[武器工廠(ぶきこうしょう)]で強化できます(P.18)。強化するには金と財宝が必要です。財宝は戦闘中に宝箱(P.30)から手に入れたり、[戦功目標]達成時や戦闘勝利時の報酬としてもらったり、宝飾店で[購入] (P.18)したりして獲得します。

◆武器画面の見方

効果

装備すると身につく特殊効果。1つの武器に5個まで付加でき、上書きもできる。



レベル(最大10)

レベルが上がると連攻撃の回数が増え、攻撃力が上がる。

特殊技

1つの武器につき4個まで付加でき、上書きもできる。

◆効果

精靈印 (せいれいいん)	属性の効果が強くなる。
真乱舞 (しんらんぶ)	無双乱舞が常に真・無双乱舞になる。
吸奪 (きゅうだつ)	武将に大ダメージを与えたとき、体力が少し回復する。
一氣呵成 (いっきかせい)	無双ゲージの減少が早まるが、無双乱舞の威力が高くなる。
剛柔法 (ごうじゅうほう)	つばぜり合いで有利になる。
背水陣 (はいすいじん)	攻撃力が飛躍的に上昇し、防御力が激減する。
弾矢眼 (だんしやいん)	攻撃中に矢をはじき返す。
一閃 (いっせん)	一定確率で武将以外の敵を一撃で倒し、武将には大ダメージ。
炎擊印 (えんげきいん)	無双ゲージ最大時、強攻撃に炎属性を付加する。
氷擊印 (ひょうげきいん)	無双ゲージ最大時、強攻撃に氷属性を付加する。
雷擊印 (らいげきいん)	無双ゲージ最大時、強攻撃に雷属性を付加する。
旋風印 (せんふういん)	無双ゲージ最大時、連攻撃に衝撃波を付加する。
強攻撃 改 (きょうこうげきかい)	強攻撃の発動が早くなり、強攻撃中に回避を行える。
真空攻撃 (しんくうこうげき)	攻撃範囲が広がる。
旋風回避 (せんふうかいひ)	回避時に周囲に衝撃波を発生させる。

◆特殊技

金剛 (こんごう)	一定時間、攻撃中に敵の強力な攻撃以外でのけぞらない。
強打 (きょうだ)	一定時間、敵を痺れさせる。
飛燕 (ひえん)	ガード不能の攻撃で敵を気絶させる。
集中 (しゅううちゅう)	一定時間、攻撃力が大幅に増加。
分身 (ぶんしん)	一定時間、分身する。
炎刃 (えんじん)	炎のつぶてを放つ。
炎波 (えんぱ)	必殺の炎を放つ。
氷刃 (ひょうじん)	敵を凍結させる。
氷嵐 (ひょうらん)	広範囲の敵を凍結させる。
落石 (らくせき)	一定時間、プレイヤーの周囲に落石を起こす。
強奪 (ごうだつ)	一定時間、攻撃が敵にヒットしたとき、金を獲得する。
練功 (れんこう)	体力が回復する。
挑発 (ちょうはつ)	一定時間、敵の防御力を下げ、ガードを不可能にする。
潜伏 (せんぶく)	一定時間、奇襲が敵に発見されない(敵の攻撃を受けると発見される)。
神速 (しんそく)	一定時間、移動速度が上がり、ダッシュ中に強力な攻撃を繰り出し、体当たりでもダメージを与えられる特殊移動(強)状態になる。

◆属性

「炎撃印」「氷撃印」「雷撃印」の効果を付けると、無双ゲージ最大時に強攻撃で属性攻撃ができます。

炎 敵を炎で包み、ダメージを与え続ける。

氷 敵を一定時間凍らせ、動きを止める。凍結時に攻撃すると、大ダメージを与えられる。

雷 敵を気絶させ、帶電によりダメージを与え続ける。

争覇モード～情報～

争覇地図

施設(P.18)	
宝	……宝飾店
軍	……軍馬取引所
武	……武器工廠(ぶきこうしょう)
ス	……スキル工廠(すきるこうしょう)



争覇地図

カード一覧



軍議のカード

名称	必要 国力	必要 所持金	効果	主な所持武将
準備万端	3	1000	3ヶ月間、味方が参加した戦争の後、全味方武将の兵数が回復。	司馬懿
改革政策	3	—	3ヶ月間、月の開始時に得られる金が増加。	曹操
電帥の行軍	3	—	3ヶ月間、特殊技の再発動可能までの時間が短くなる。	夏侯淵
不動戦法	1	800	3ヶ月間、戦闘後に操作武将の兵数が回復。	曹仁
孫眞の牙	3	—	3ヶ月間、操作武将の攻撃力が少し増加。 3ヶ月後に国力が1増加。	孫堅
火計作戦	3	—	3ヶ月間、操作武将が最初に侵入した敵拠点に火計が発動。	呂蒙
見えざる約定	3	—	3ヶ月間、すべての敵から侵攻されない。	孫權
軍神の号令	3	—	3ヶ月間、操作武将の攻撃力が増加。	関羽
大徳の力	2	—	3ヶ月間、月の開始時に国力が2増加。	劉備
暴政	1	—	3ヶ月間、月の開始時に得られる金が大幅に増加。 期間中、月の開始時に国力が1減少。	董卓
飽くなき執念	3	—	3ヶ月間、侵攻戦で操作武将の攻撃力が少し減少し、戦後、兵数が最大値まで回復。	孟獲

名称	必要 国力	必要 所持金	効果	主な所持武将
密約	1	500	3ヶ月間、対象の勢力と同盟を結ぶ。	郭嘉、鍾会
商業奨励	3	—	3ヶ月間、月の開始時に得られる金が増加。	賈逵、蔣幹
強行軍	3	1000	3ヶ月間、戦闘で操作武将の攻撃力が増加。	樂進、曹真
電撃作戦	4	—	3ヶ月間、戦闘で特殊技の再発動可能までの時間が短くなる。	曹休、牛金
徹底抗戦	1	—	3ヶ月間、操作武将が強攻撃中、敵の攻撃に耐えるようになる。	程普、凌操
特需	3	—	3ヶ月間、[購入]にかかる費用が安くなる。	朱治、徐盛
守勢	1	—	3ヶ月間、戦闘で制限時間が5分になる。	朱桓、全琮
同盟締結	2	—	3ヶ月間、対象の勢力と同盟を結ぶ。	陳登、鄧芝
善政	1	—	3ヶ月間、月の開始時に国力が1増加する。	伊籍、法正
長征	3	—	3ヶ月間、操作武将の攻撃力が少し増加。	劉封、廖化
強制徴収	2	—	3ヶ月間、月の開始時に得られる金が増加。 期間中、月の開始時に国力が1減少。	王甫、孔融
宋枯盛衰	2	—	3ヶ月間、奇数月の戦闘で操作武将の攻撃力が増加し、偶数月の戦闘で攻撃力が減少。	馬騰、曹豹



軍略1のカード

名称	必要 国力	必要 所持金	効果	主な所持武将
隻眼の咆哮	1	500	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が増加。	夏侯惇
悪来戦法	1	600	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が増加し、強攻撃中、敵の攻撃に耐えるようになる。	典韋
電光鉄騎	2	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が少し増加し、特殊技の再発動可能までの時間が短くなる。	張遼
虎痴の爆発力	2	500	今月の侵攻戦で戦闘開始から5分間、操作武将の攻撃力が大幅に増加。	許褚
堅実な侵攻	1	700	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が少し増加し、戦後に兵数が回復。	徐晃
神出鬼没	2	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力と移動力が増加。	甘寧
宿将の意地	1	—	今月の侵攻戦で操作武将の防御力が増加し、強攻撃中、敵の攻撃に耐えるようになる。	黃蓋
鳳凰の一撃	1	—	今月の侵攻戦で戦闘開始から3分間、敵拠点への攻撃力が増加。	周泰
秘めた闘志	1	—	今月の侵攻戦で開始5分後に操作武将の攻撃力が増加。	凌統
小霸王の牙	4	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が大幅に増加し、次の月に国力が1増加。	孫策
一騎当千	1	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が増加。出陣時の操作武将の兵数が少ないほど効果が高い。	趙雲
万人の敵	4	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が増加し、戦闘中、徐々に無双ゲージが増加。	張飛
錦馬超の猛攻	1	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が増加し、他勢力が侵攻してくる。	馬超
疾風の一撃	1	—	今月の侵攻戦で戦闘開始から3分間、操作武将の移動力が増加。	黃忠
戦鬼の猛攻	1	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が増加し、戦後、その武将の兵数が0になる。	魏延
青龍の志	1	—	今月の侵攻戦で操作武将が得られる武勲が増加。	關平
運連の計	1	—	今月の戦闘で火計の威力が増加する。	龐統

名称	必要 国力	必要 所持金	効果	主な所持武将
唯一無双	2	—	今月の侵攻戦で呂布(操作武将)の攻撃力が大幅に増加。	呂布
不屈の進軍	2	—	全武将の兵数を回復する。武将数が多いほど効果が高くなる。	張角
鉄騎隊	1	700	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が増加。	曹洪、文欽
局地戦	3	—	今月の侵攻戦に出陣可能な武将数が、敵味方とも4人になる。	郭淮、曹純
埋伏の毒	1	—	今月の侵攻戦で敵武将1人の裏切る確率が高まる。	荀攸、司馬昭
誘引戦法	1	—	今月の侵攻戦で包囲戦が起こる確率が高まる。	李典、鄧艾
臥薪嘗胆	2	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が少し増加し、次の月に国力が1増加。	陳武、董襲
戦意高揚	1	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が少し増加。	閻柔、張苞
気合い	1	—	今月の侵攻戦で操作武将の防御力が増加。	高翔、李嚴
向上心	1	—	今月の侵攻戦で操作武将が得られる武勲が増加。	吳懿、陳式
背水戦法	3	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が大幅に増加。戦後、その武将の兵数が0になる。	華雄、張任
虚勢	1	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が増加し、今月の防衛戦で攻撃力が減少。	高順、韓玄
奮戦	1	—	今月の侵攻戦で操作武将の体力が最大値の半分以下になったとき、攻撃力が増加。	張魯、劉表
復活	1	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が減少し、戦後、兵数が最大値まで回復。	袁術、逢紀
守城の意志	1	—	今月の防衛戦で操作武将の得られる武勲が大幅に増加。	袁譚、張梁
守城の達人	1	—	今月の防衛戦で操作武将の攻撃力が大幅に増加。	劉巴、黃權
毒矢	1	—	敵武将の再出撃までの時間を長くする。	田豐、董承



軍略2のカード

名称	必要国力	必要所持金	効果	主な所持武将
冷徹なる業火	5	—	今月の侵攻戦で、操作武将が本陣と兵糧庫以外の敵拠点に侵入すると火計が発動。	周瑜
疾風の猛火	4	—	今月の侵攻戦で、開始6分以内に操作武将が敵拠点に侵入すると火計が発動。	陸遜
火計	4	—	今月の侵攻戦で、操作武将が最初に侵入した敵拠点に火計が発動。	周鲂、魯肅
勝利への大火	2	—	今月の侵攻戦で、開始から5分以降に操作武将が敵拠点に侵入すると火計が発動。	諸葛恪、呂範
落石計	2	—	今月の侵攻戦で操作武将が最初に敵武将に遭遇したときに落石計が発動。	馬良、馬謖

軍略3のカード

名称	必要国力	必要所持金	効果	主な所持武将
磐石の布陣	1	700	全武将の兵数を回復する。	張郃
覇者の先見	1	300	次の月に国力が3増加。	曹丕
内助の功	1	—	このカードを使用した後、今月カードを使用するたびに所持金が300増える。	甄姬
凜々しき督戦	2	—	全武将の兵数を回復。	孫尚香
将の誇り	2	—	今月の侵攻戦で操作武将の攻撃力が増加し、次の月に国力が1増加。	太史慈
麗しき薰風	1	—	今月、消費国力3以上のカードの消費国力を2減らす。	小喬
八卦陣	2	—	同盟以外のカードの効果を打ち消し、全カードを使用可能にする。	諸葛亮

名称	必要国力	必要所持金	効果	主な所持武将
追加調練	1	—	このカードを使用した後、今月カードを使用するたびに全武将の兵数が回復する。	月英
可憐なる督戦	3	—	最も兵数の少ない武将の兵数を完全に回復。	貂蟬
颶夷たる進軍	6	—	全武将の兵数を完全に回復。	袁紹
抜擢	1	300	支配地域にいる武将を登用する。	陳羣、程昱
臨戦態勢	1	400	次の月の開始時に国力が3増加する。	徐庶、司馬師
刹那の約定	1	—	今月、すべての敵から侵攻されない。	虞翻、孫休
大抜擢	3	—	支配地域にいる武将を2人登用する。次の月に国力が1増加する。	諸葛瑾、張昭
採掘奨励	1	—	現在所持する財宝のいずれかを増加させる。	太史亨、顧雍
賊徒討伐令	1	—	味方勢力のいずれかの武将の武勲が増加する。	孫朗、丁奉
登用	2	—	支配地域にいる武将を登用する。	簡雍、糜竺
徵税	3	—	金2000を得る。	諸葛均、費禕
銳気	1	—	次の月に国力が2増加する。	王平、向寵
挑発行動	1	—	今月、敵勢力のいずれかが必ず侵攻してくる。	沮授、陳宮



STAFF

音響演出 宮崎 誠二

音響制作協力 株式会社青ニプロダクション

声優

関羽・魏延
趙雲・諸葛亮
張飛・太史慈
曹操
夏侯惇・典韋
董卓・呂蒙
陸遜
許褚・周瑜
呂布・黃蓋
黃忠・張角
劉備
孫策・龐統
孫尚香・エディット武将(妖艶)
甄姬・エディット武将(活発)
小喬・エディット武将(勝気)
張郃・孟獲
袁紹
司馬懿
貂蟬・エディット武将(樂天家)

増谷 康紀
小野坂 昌也
掛川 裕彦
岸野 幸正
中井 和哉
堀 之紀
野島 健児
吉水 孝宏
稻田 徹
川津 泰彦
遠藤 守哉
河内 孝博
宇和川 恵美
住友 優子
鳩方 淳子
幸野 善之
龍谷 修武
滝下 級
小松 里歌
孫堅・夏侯淵
孫權
甘寧・エディット武将(耽美)
馬超・エディット武将(樂天家)
張遼
徐晃・エディット武将(重鎮)
曹仁
江川 英郎
笠原 留美
曹丕
凌統
関平
エディット武将(豪傑)
エディット武将(無邪氣)・エディット武将(冷靜)・エディット武将(堅毅)
庄司 宇芽香
佐藤 朱
福原 耕平
宮坂 俊藏
村上 京



携帯サイト『無双 モバイル』で特典ゲット

MobileJOY
モバイルジョイ

携帯サイト『無双 モバイル』にアクセスし、パスワードを入力すると、特典が手に入ります。

携帯サイト『無双 モバイル』へのアクセス方法

<http://www.gamecity.ne.jp/>にアクセス→
MobileJOY→『無双 モバイル』

※対応する携帯電話でのみご利用いただけます。



- 1.ゲーム中の[オプション]の[MobileJOY]を選び、MobileJOYキーを確認する。
- 2.携帯サイト『無双 モバイル』にアクセスし、MobileJOYキーを入手する。
- 3.ゲーム中の[オプション]の[MobileJOY]でパスワードを入力すると、名声ポイントや財宝が手に入る。

●携帯サイト『無双 モバイル』のご利用には、携帯サイトへの登録(月額利用料315円[税込])が必要です。また、通信料(パケット料金など)はお客様のご負担になります。●ご利用前に、サイト内のMobileJOY説明ページをご一読ください。●携帯サイト『無双 モバイル』に関するお問い合わせは、サイト内のメール送信フォームからお問い合わせします。●MobileJOYは、コーディネートモゲームスネットワーク利用規約にのっとったサービスです。規約については、下記サイトをご確認ください。

コーディネートゲームスネットワーク利用規約
http://www.gamecity.ne.jp/net/support/net_rules.htm (PC) <http://www.gamecity.ne.jp/m/kiyaku/kn/index.jsp> (携帯電話)

本サービスは当社が定める期間ご利用できます。期間に関しては、携帯サイト『無双 モバイル』において、期間終了の60日前までに告知するものとします。

ユーザーサポート

本製品が正常に動作しない場合は、ユーザーサポート係までお問い合わせください。

電話 045-561-8181

月～金 (祝日を除く) 10:00～17:00
※おかけ間違いのないよう、お願ひいたします。

お問い合わせ

<http://www.gamecity.ne.jp/support/>

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社コーディネートモゲームス

Xbox 360 DL版『真・三國無双5 Empires』ユーザーサポート係

- ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。
- 譲り受けながら本製品のサポートは発売日より3年間(2014年9月末まで)とさせていただきます。
- お問い合わせによる交換等は一切いたしておりません。
- 複製品、無許諾のレンタル品、営業用品等はサポートいたしません。

新製品のご案内(ホームページ)

<http://www.gamecity.ne.jp/>